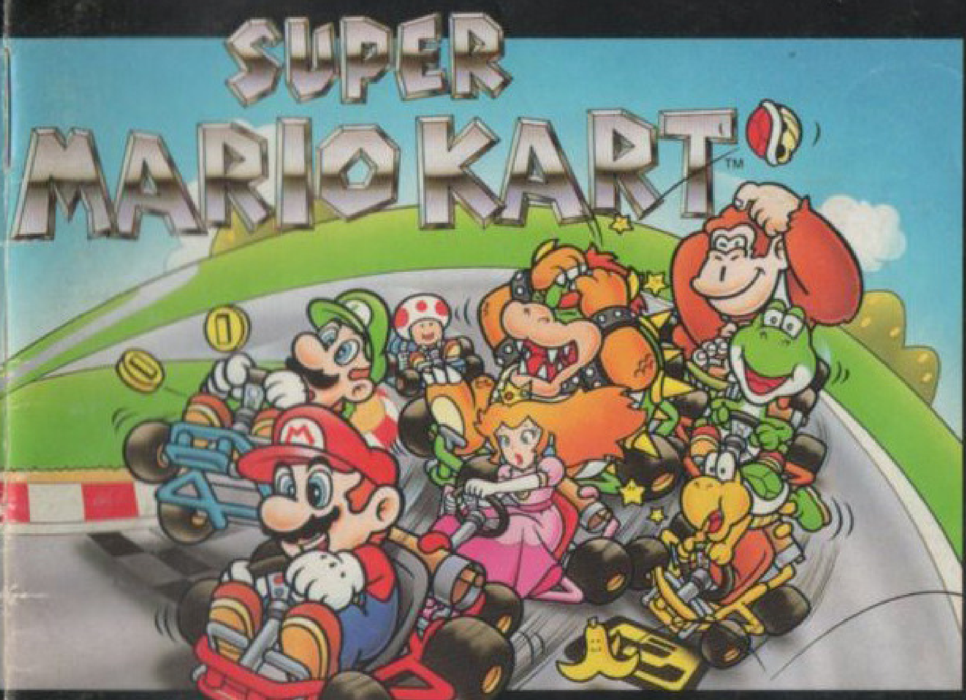
SNSP-MK-ESP

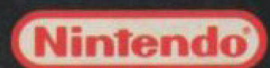
Nintendo



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES







Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN

ADVERTENCIA: POR FAVOR LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGOS O ACCESORIO NINTENDO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por escoger el Super Mario Kart™ Game Pak para tu sistema de videojuegos Super Nintendo Entertainment System™

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurar el máximo disfrute de tu nuevo juego. Después guarda este libro para referencias futuras.

INDICE DE CONTENIDOS

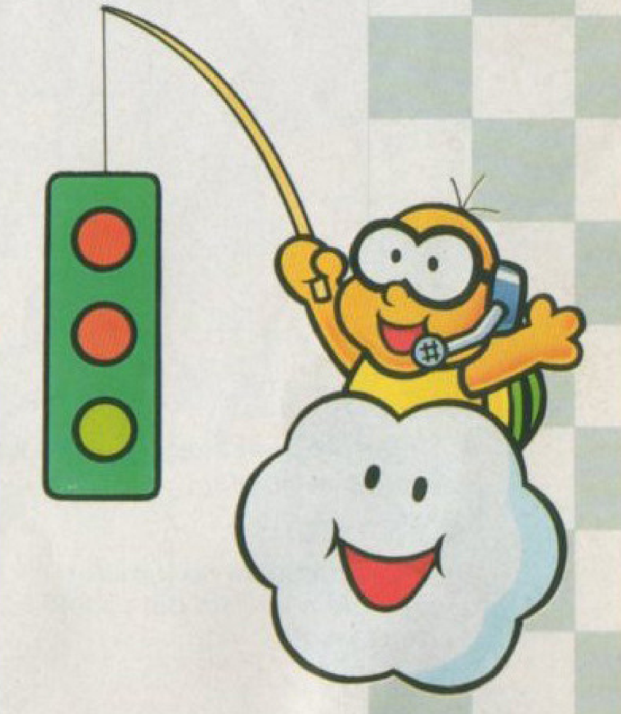


INTRODUCCION

¡Hola a todos! Gracias por pasaros por la pista de carreras del Super Mario Kart. Me llamo Lakitu y soy el director de este circuito. Si necesitas mi ayuda estaré por aquí.

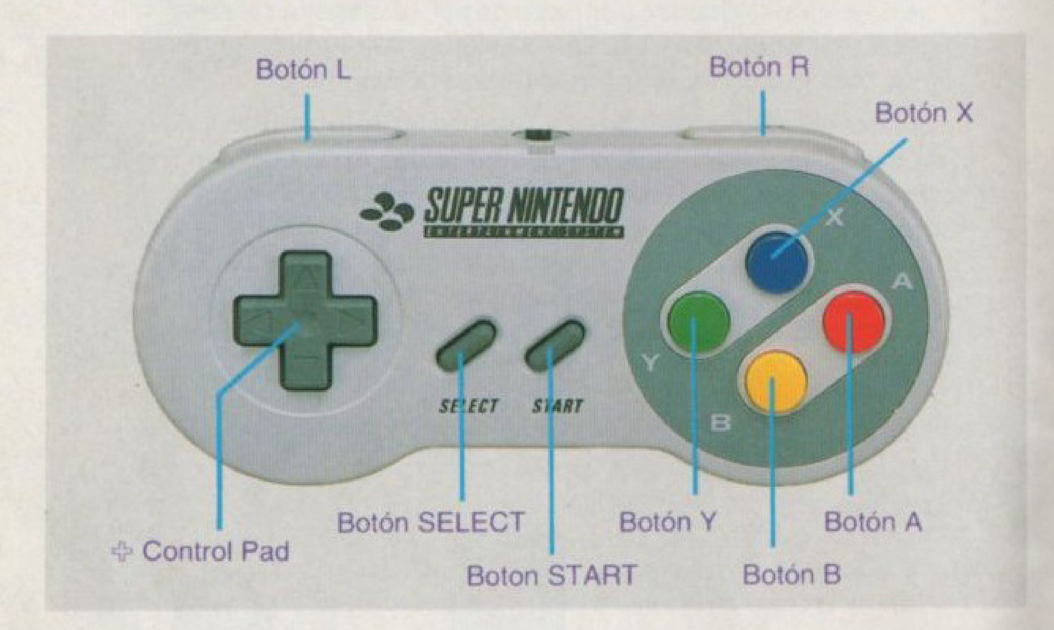
En este circuito corremos con karts de un sólo asiento y con la chapa de metal. Puedes elegir entre dos tipos de motores: de 50cc. o de 100cc. Todos los karts son más o menos iguales y sólo son los pilotos los que marcan la diferencia a la hora de ganar. Cada conductor tiene sus virtudes y sus debilidades. Intenta utilizar distintos conductores hasta que encuentres el mejor para ti.

Este videojuego tiene una memoria alimentada por batería (pilas) que salva los mejores Tiempos de Entrenamiento y las Copas que hayas ganado. La información salvada se puede borrar si enciendes y apagas repetidamente el videojuego .





OPERACIONES DEL MANDO DE CONTROL



Botón Y:

Frena

Botón START:

Interrumpe el Juego y entra en las Selecciones.

Botón SELECT:

En partidas de un jugador cambia a la vista del espejo retrovisor.

✣ Control Pad:

Maneja el coche y mueve el cursor en las pantallas de Selección.

Botón L:

Hace que el Kart salte o derrape



Situación de Carrera



Vista del espejo retrovisor

Botón R:

Hace que el coche salte o derrape.

Botón X

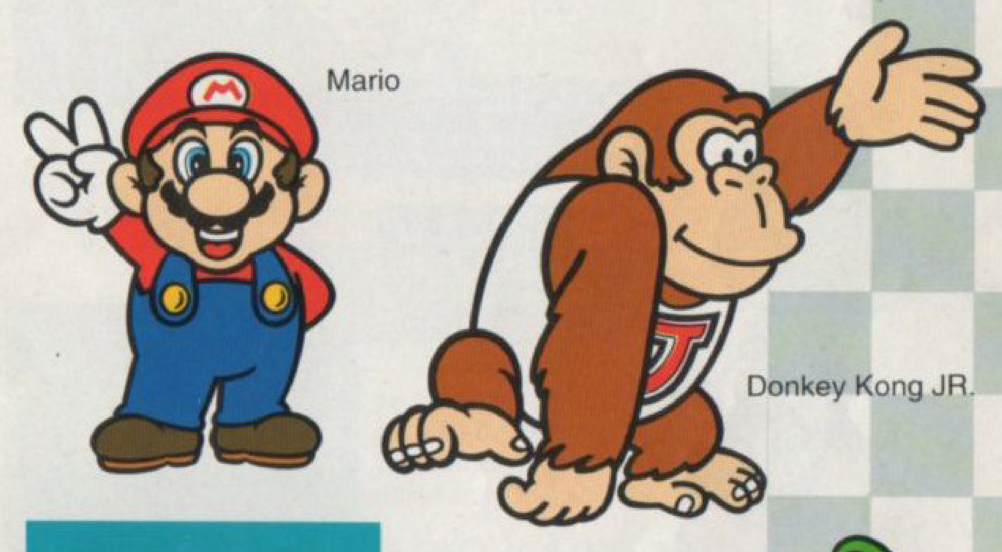
En partidas de un jugador cambia la vista del espejo retrovisor (lo mismo que el botón Seleccionar) y cancela las entradas en las pantallas de selección.

Botón A

Para usar los objetos.

Botón B

Acelerar y entrar en las pantallas de selección.



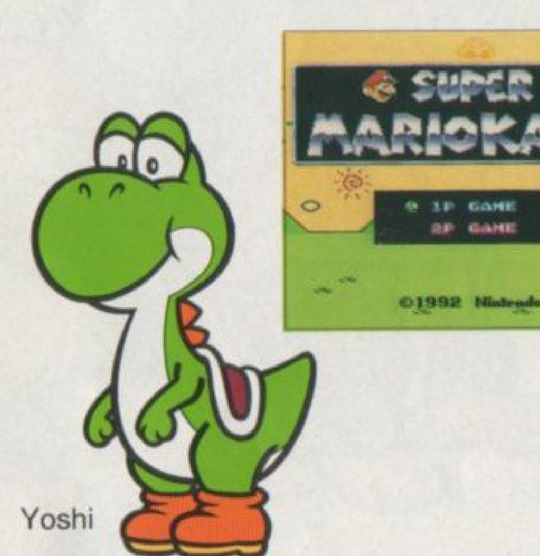
Si pulsas los botones L o R, tu kart dará un pequeño salto. Si usas el ✣ Panel de Control al mismo tiempo podrás derrapar. Mira en la página 18 para más información.





A LA LINEA DE SALIDA

Correr con karts es fácil de aprender pero el ser un experto requiere mucho tiempo y paciencia. Algunos pilotos de kart han llegado a ser conductores de Fórmula Uno con fama internacional. Para empezar a correr introduce el cartucho de Super Mario Kart en tu unidad Super Nintendo y enciéndela. Cuando aparezca la pantalla con los títulos, pulsa el botón B y selecciona el Modo que quieras.



Yoshi

En Mario Kart GP podrás elegir un coche de 50cc o de 100cc. El de 100cc es más rápido que el de 50cc. Los demás pilotos son más agresivos en los coches de 100cc. Si estás empezando es mejor que te entrenes con un kart de 50cc. En el resto de las carreras siempre se usan motores de 100cc.

1P GAME GP Gran Premio

- ➤MARIO KART
- ➤TIME TRIAL

2P GAME GP Mario Kart

- ➤MATCH RACE
- ➤BATTLE MODE

Al realizar las selecciones usa el ✣ Control Pad para mover el cursor. Pulsa el botón B para entrar en las selecciones. Si cometes un error pulsa el botón X para cancelar.


Bowser

Toad

1P GAME ➤ MARIO KART GP

Aquí correrás contra 7 oponentes.

1P GAME ➤ TIME TRIAL

Elige cualquier pista para practicar o intenta batir el record del circuito. Los records serán salvados, o sea, que hazlo lo mejor que puedas.

2P GAME ➤ MARIO KART GP

Una carrera de Gran Premio con ocho participantes: 2 jugadores humanos contra 6 contrarios.

2P GAME ➤ MATCH RACE

Una carrera cara a cara contra otro jugador en la pista de tu elección.

2P GAME ➤ BATTLE MODE

Dos jugadores batallando en un circuito.

Elige tu Piloto

Elige entre los ocho pilotos disponibles. Mira en la página 21 para más detalles. La elección de circuito varía dependiendo del tipo de juego que se elija. Los circuitos están explicados en la página 27.





MARIO KART GP

- ➤MUSHROOM CUP RACE
- ➤FLOWER CUP RACE
- ➤STAR CUP RACE

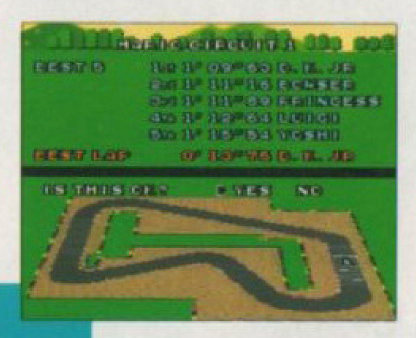
Elige cualquiera de las Copas que quieras disputar. Cada torneo por una Copa tiene cinco pistas distintas. Hay una carrera de Copa Especial (Special Cup Race) a la que puedes acceder cuando hayas derrotado a los demás en la categoría de 100cc.

TIME TRIAL & MATCH RACE

Elige una pista entre los distintos circuitos de los torneos de copa. Para elegir la Copa Especial debes ganar todas las copas en la categoría de 100cc. Si estás en el Modo Time Trial, aparecerán los cinco mejores tiempos de cada pista.

BATTLE MODE (MODO BATALLA)

Elige un recorrido entre los 4 circuitos especiales de batalla.



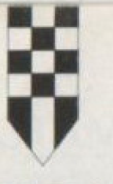
Para borrar todos los records de la memoria alimentada por pilas del videojuego, pulsa al mismo tiempo los botones L, R, Y y A en el mando de control 1 cuando aparezca la pantalla de títulos. Si solamente quieres borrar los records del Time Trial (y dejar la información referente a las Copas de GP), ve directamente a los records de circuito que quieras borrar. Luego pulsa al mismo tiempo los botones L, R, Y y A en el mando de control 1.



Princesa



Koopa Troopa



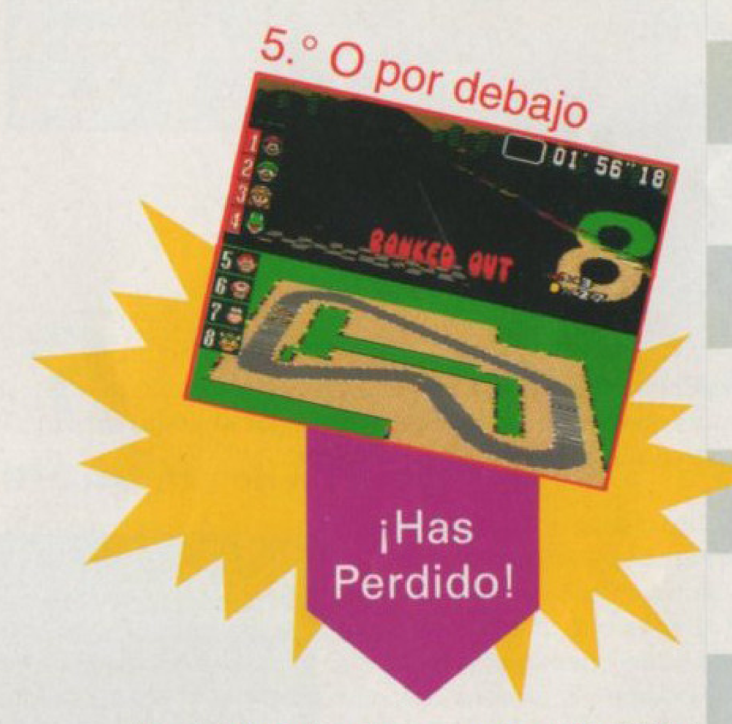
REGLAS DE CARRERA

MARIO KART GP (1 Jugador)

Comenzarás el GP Mario Kart en octava posición. Tan pronto como el semáforo de salida se ponga verde empezará la carrera. Si revolucionas demasiado el motor antes de que se encienda la luz verde te quedarás sin ruedas. Haz pruebas para dar con la mejor forma de acelerar en la línea de salida. La mitad de la pantalla mostrará una vista general del circuito y de las posiciones que ocupan los demás pilotos. Para cambiar esta vista a la de tu espejo retrovisor y ver lo que ocurre por detrás tuyo, pulsa el botón X o el botón Select. La parte inferior derecha de la pantalla de carrera muestra tu posición actual.



Cada carrera tiene cinco vueltas. Si terminas entre los cuatro de cabeza podrás ir a la siguiente carrera. Si entras el 5º o por debajo perderás uno de tus karts extra y tendrás que repetir la misma carrera. Cuando el primer kart cruza la línea de meta, las posiciones finales aparecerán en la parte izquierda de la pantalla.



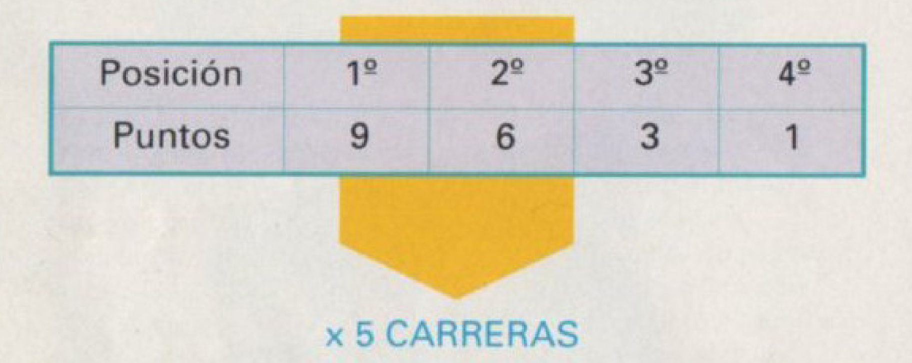
- Inténtalo de nuevo (RETRY)
- Fin (END)

Cada vez que elijas RETRY perderás uno de los karts de reserva. Empezarás el juego con cuatro karts y por lo tanto podrás usar la opción RETRY 3 veces.

Si pulsas el botón Comenzar durante una carrera el juego se interrumpirá y podrás elegir entre "GIVE UP" (ABANDONAR) o "NO" (para volver a la carrera). Cada vez que abandones perderás uno de tus karts de reserva.

Clasificaciones

Los pilotos que entren entre los cuatro primeros recibirán puntos. Al final del torneo el ganador será el que tenga más puntos.



Posición	1º	2º	3º	4º
Puntos	9	6	3	1

x 5 CARRERAS

Los conductores que entren en 5º lugar o más abajo tienen que intentarlo de nuevo (RETRY) o terminar el juego (END). Sólo reciben puntos los cuatro primeros.



El lugar en que termines la carrera será tu posición de salida en la siguiente. Por ejemplo, si llegas en segundo lugar, empezarás en la segunda posición en la siguiente carrera.

Cosas sobre la pista



Zipper
(Grasa)
Si pasas sobre esto, resbalarás.

Salto
Pasa sobre esto para saltar.





Recuadros con interrogantes

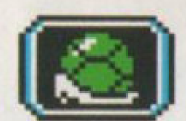
Cuando pasas sobre un recuadro con interrogante nunca sabes lo que te va a pasar. La caja de objetos de la parte superior de la pantalla girará alrededor de los distintos objetos. Cuando se pare, tendrás el objeto que señale. Para usarlo pulsa el botón A. Cuando hayas pasado por encima de un recuadro con interrogación, este se volverá rojo. Si ya estás en posesión de un objeto, no podrás recoger otro.





Objetos

 Pulsa el botón A para usar



Concha Verde

Usa la Concha Verde para disparar a los coches enemigos , si aciertas le harás girar en trompos. Las Conchas Verdes rebotan contra las barreras así que puedes intentar disparos de rebote. Pero recuerda que las Conchas verdes no pueden atravesar el agua.



Concha Roja

La Concha Roja se parece mucho a la Concha Verde excepto en que funciona como un misil. Si tienes un enemigo a la vista lanza la Concha Roja. A menos que estés demasiado cerca o demasiado lejos, la Concha Roja nunca falla.



Piel de Banana

Si un coche pasa sobre una Piel de Banana patinará y se saldrá de la carretera.



Pluma

La Pluma te permite saltar mucho más alto que usando los botones L o R. Usala para saltar sobre tus enemigos u obstáculos.



Champiñón

Usando el Champiñón ganarás velocidad momentáneamente. A veces puedes hacer que un enemigo se salga de pista si le golpeas cuando estás usando el Champiñón.



Estrella

Usando la estrella te haces invencible durante un corto período de tiempo. Tu velocidad aumenta y eres inmune a los ataques de tus enemigos. Si te caes en el agua, en lava o por el borde de un barranco perderás tu invencibilidad. La Estrella es muy útil.



Relámpago

Cuando lo uses verás un gran resplandor y a continuación todos tus enemigos se volverán más pequeños de tamaño durante un rato. Durante este periodo serán más lentos y muy vulnerables.



Moneda

La moneda añade dos monedas más a tu total. Cuando obtengas la Moneda pulsa el botón A inmediatamente. ¡Recoge cuantas puedas!

Fantasma

El Fantasma hace que tú y tu coche seáis invisibles. También podrás quitarle sus objetos a tus oponentes.

NOTA: El Relámpago y la Moneda sólo aparecen en los Modos GP y Batalla. El Fantasma sólo aparece en Modo Batalla y Match Race.

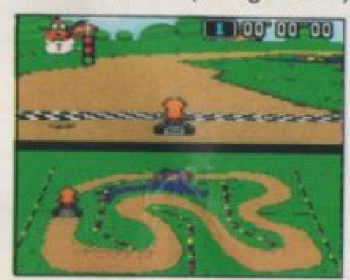
MARIO KART GP (2 Jugadores)

En el Modo 2 Jugadores se usa una pantalla dividida para que tu y tu oponente podáis competir al mismo tiempo. El jugador que use el mando de control 1 empezará en la 8.ª posición y el que está usando el mando de control 2 comenzará en 7.ª posición. Si cualquiera de los dos jugadores entra entre los cuatro primeros, ambos pasarán a la siguiente carrera.

TIME TRIAL (Sólo 1 Jugador)

El Time Trial es fenomenal para practicar. Aquí no hay objetos ni monedas por los que preocuparse sino simplemente una pista de carreras. Los cinco mejores tiempos y pilotos son salvados en tu videojuego. Puedes competir en cualquier pista y con cualquier conductor.


Mario Kart GP (2 Jugadores)


Time Trial

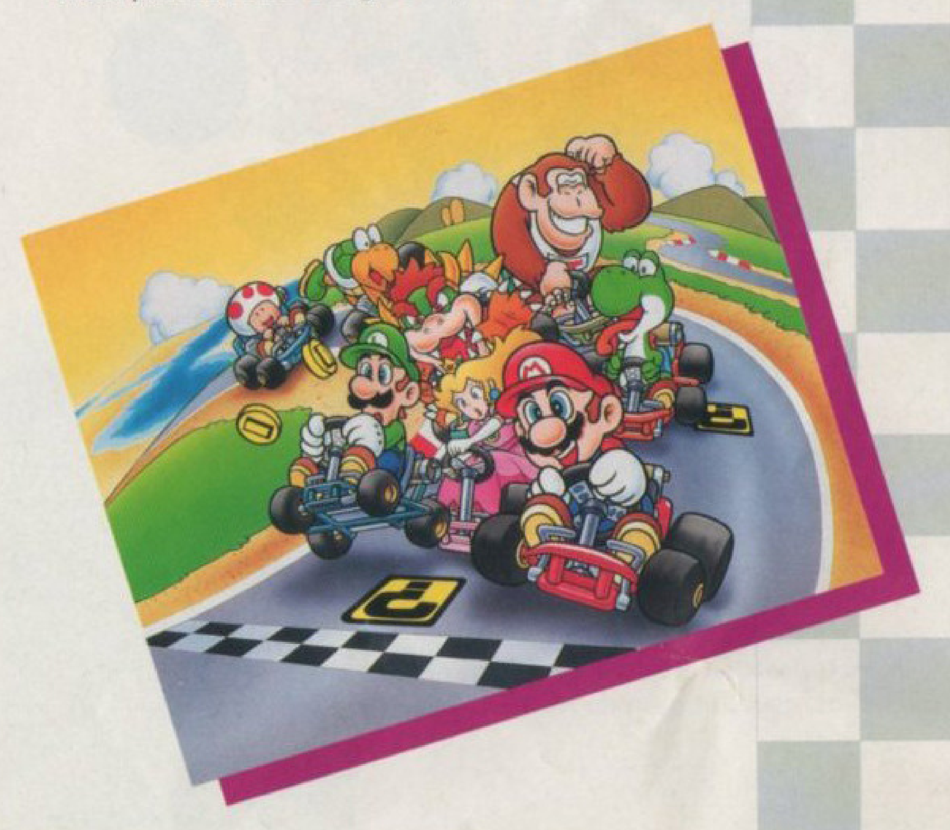
Cuando finalices un entrenamiento con tiempos (TIME TRIAL) aparecerá tu tiempo final. En este momento puedes elegir si quieres intentar la misma pista o si quieres una nueva. Si eliges REPLAY (REPETICION) podrás mirar qué tal lo hiciste en tu última carrera. Si interrumpes el juego o conduces de forma muy extraña la opción Replay puede no aparecer.

MATCH RACE (Sólo 2 Jugadores)

Esta es una carrera mano a mano, uno contra uno hasta el final. Usa tus objetos inteligentemente para lograr estar entre los vencedores.

BATTLE MODE (Sólo 2 Jugadores)

Cada jugador tiene tres globos que protegen su kart. El objetivo aquí es hacer estallar los globos de protección de tus contrarios, usando los objetos que hayas conseguido pasando sobre los recuadros con interrogaciones. ¡El que antes pierda todos sus globos pierde!



Cómo Ganar en Modo Batalla (Battle Mode)

- ☆ Observa el color de las barreras en la pantalla de tu oponente para saber dónde se encuentra.
- ☆ Aprovéchate de la Estrella. Mientras seas invencible podrás golpear a tu contrario muchas veces.
- ☆ Puedes eliminar las Pieles de Banana con las Conchas.
- ☆ Mantén siempre un ojo en la pantalla de tu enemigo.



El indicador de victorias/derrotas (win/loss) del Modo Batalla o del Match Race muestra hasta 99 victorias o derrotas. Antes de empezar a jugar en el Modo Batalla o en el match Race es una buena idea el poner un límite. Por ejemplo, que la primera persona en ganar tres rondas gane el juego. Si alguno de los jugadores abandona, la carrera se considerará un empate. Para poner a cero el indicador de victorias/derrotas, apaga el videojuego y luego vuélvelo a encender. El botón de Reset no lo pone a cero.



ARMAS SECRETAS PARA GANAR: EL DERRAPE

Usar los botones L y R

Al tomar las curvas experimenta usando los botones L y R. Si calculas bien el tiempo serás capaz de derrapar y, aunque es difícil, podrás tomar las curvas sin quitar el dedo del acelerador.

Botón B + Panel de Control + Botón L o R



Curva Cerrada

Si calculas mal el tiempo es probable que te salgas de la pista o que termines haciendo un trompo. Si ves que estás fuera de control, levanta el dedo del acelerador (esto también se debe hacer conduciendo en condiciones normales). Los derrapajes son muy útiles en Modo Batalla para alejarte de los enemigos que te vayan pisando los talones.



¡Acelera en las Curvas Cerradas!



RECOGE LAS MONEDAS

Las monedas se encuentran por todas partes. Manténte atento y se siempre consciente del número de monedas que tienes en tu poder. Cada moneda que recojas (hasta 10) hará que aumente la velocidad de tu kart. Cada vez que te choques contra un enemigo o que pierdas control perderás una moneda. Lakitu te cobrará si te tiene que remolcar. Si te embiste algún enemigo y no tienes monedas te saldrás de pista, así que recoge cuantas puedas.

Número de Monedas → De 1 a 10 → Máxima Velocidad

Todas las monedas por encima de 10 con extra.

Al principio de una carrera el número de monedas que posees está determinado por tu posición de salida.

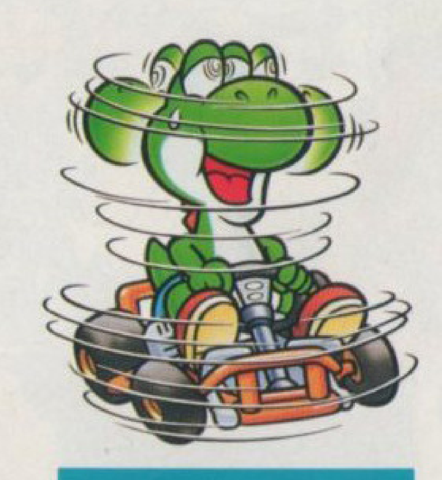
Posición de salida	Monedas
1.ª y 2.ª	2
3.ª y 4.ª	3
5.ª y 6.ª	4
7.ª y 8.ª	5



¿Cuántas Monedas pierdes cuando...?

El trompo es causado por el ataque de un objeto	4 monedas
Lakitu te cobra por la grúa	2 monedas
Chocas contra un coche enemigo	1 monedas

Si pierdes todas tus monedas ten cuidado en no chocarte contra ningún kart enemigo. Si tienes que ser remolcado y no tienes monedas no te preocupes Lakitu te ayudará de todas formas. (Es un colega estupendo)



Las monedas no te las puedes llevar al siguiente recorrido. Cada vez tendrás que empezar desde cero. Recuerda que para recoger monedas debes estar pegado al suelo. Si estás levantado lo más mínimo no podrás recogerlas.



LOS OCHO PILOTOS DE KARTS

Básicamente hay cuatro tipos de conductores de Karts. Si cada jugador, en Modo 2 Jugadores, elige el mismo tipo de piloto, la carrera será muy reñida.

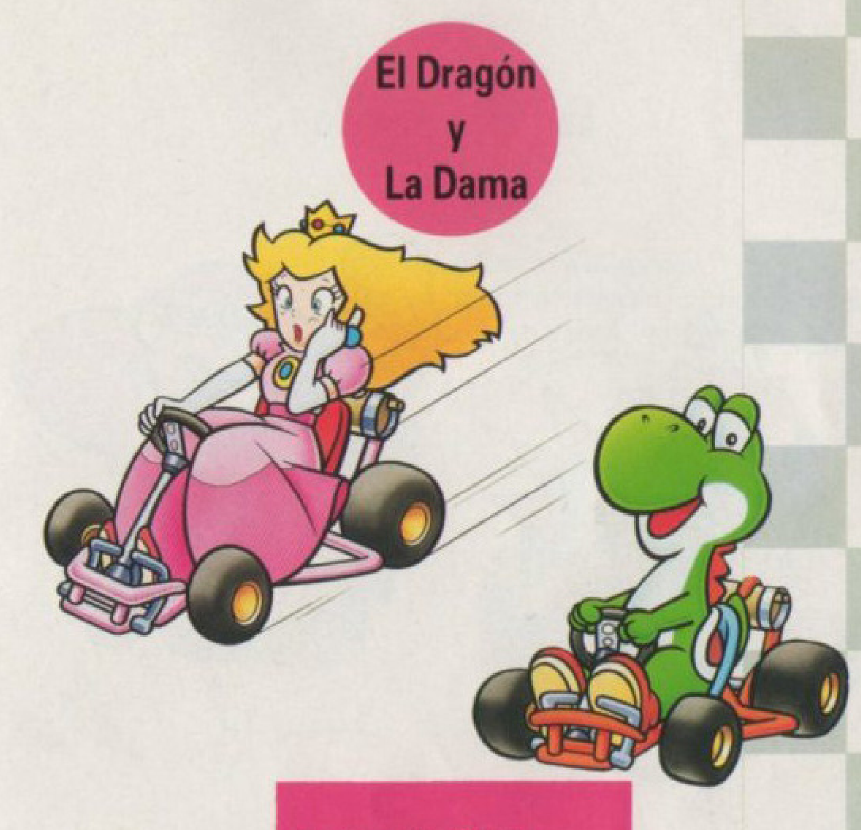
Los Hermanos



Actuación standard (normal)
MARIO Y LUIGI

Los Hermanos Mario tienen casi las mismas características a la hora de conducir. Mario y Luigi han mantenido desde pequeños una amistosa rivalidad. Puedes esperar una competición al rojo vivo entre los dos. Cuando el ordenador controle a Mario y a Luigi los dos intentarán bloquearte el camino.

El Dragón y La Dama



Aceleración Rápida
LA PRINCESA Y YOSHI

Al principio puede que pienses que la Princesa y Yoshi no tienen nada en común (excepto su cariño por Mario). Luego resulta que tienen las mismas habilidades a la hora de conducir. Estos dos corredores tienen una aceleración muy rápida. Como enemigos, la Princesa sembrará la pista de Champiñones envenenados y Yoshi utilizará huevos para detener tu avance.

La Confrontación

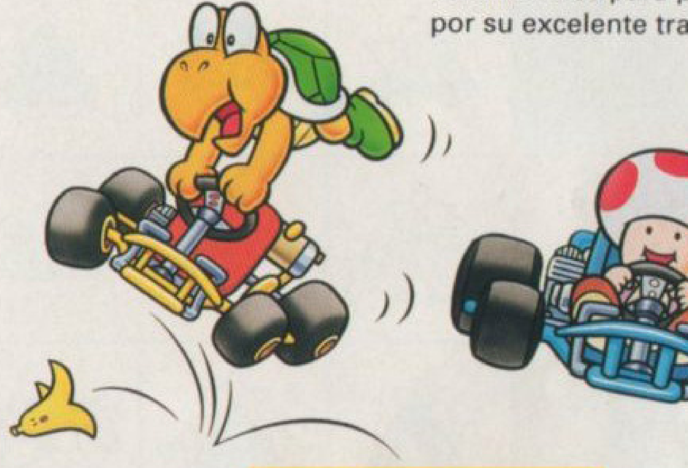


Gran Velocidad Punta
BOWSER Y DONKEY KONG JR.

Estos dos conductores han sido desde siempre los archienemigos de Mario. Ambos son bastante gruesos por lo que son muy lentos en acelerar. Sin embargo, su velocidad punta es enorme. Como enemigos, ten cuidado con las bolas de fuego de Bowser y con las pieles de banana de Donkey Kong Jr. ¡Estos dos sí que tienen preferencia de "peso"! ¡Ten mucho cuidado con ellos!

Los Pequeños

Estos chavales son fenomenales para principiantes por su excelente tracción.



Buen Control
KOOPA TROOPA Y TOAD

Ninguno de estos corredores tiene cualidades que le hagan destacar. Son, sin embargo, buenos pilotos que controlan las curvas mejor que la mayoría ya que no derrapan fácilmente. Estos dos conductores son buenos para principiantes que están aprendiendo a correr. Como enemigos en un GP, Koopa Troopa dejará caer conchas y Toad colocará champiñones envenenados en la pista.



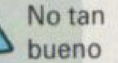
TABLA DE ACTUACIONES

Esto muestra los mejores karts para cada pista. Intenta escoger un kart que se adapte bien a todo el circuito.

Posición


El mejor entre los mejores

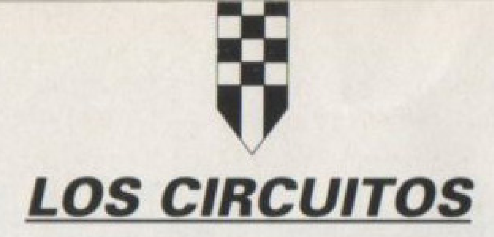
Muy bueno

Bueno

No tan bueno

Condiciones / Pilotos	Aceleración	Máxima Velocidad	ISLA DE CHOCOLATE	LAGO DE VAINILLA	LLANURAS DEL DONUT	PLAYA DE KOOPA	MODO BATALLA
Actuación Normal MARIO Y LUIGI	★	★★	△	★★★	★	△	★
Aceleración Rápida PRINCESA Y YOSHI	★★★	★	★★	△	★★★	★★	★★★
Alta Velocidad Punta BOWSER Y DONKEY KONG JR.	△	★★★	★	★★	△	★★★	△
Los Pequeños KOOPA TROOPA Y TOAD	★★	△	★★★	★	★★	★	★★

- Koopa Tropa y Toad son buenos conductores de karts, mientras que la Princesa y Yoshi tienen algunos problemas con el manejo del volante
- Si Koopa Troopa o Toad chocan contra Bowser o Donkey Kong Jr. saldrán rebotados.

En la carrera de GP, el coche de delante o el de atrás intentarán dificultarte le carrera lanzándote cosas a la pista. Lo mejor que puedes hacer es concentrarte en esquivarlas. A medida que te acerques a la cabeza de carrera estos ataques se recrudecerán.



LOS CIRCUITOS

TROFEO MUSHROOM
(CHAMPIÑON)
CIRCUITO MARIO
Recorrido 1
LLANURAS DEL DONUT
Recorrido 1
VALLE DEL FANTASMA
Recorrido 1
CASTILLO DE BOWSER
Recorrido 1
CIRCUITO MARIO
Recorrido 2

TROFEO FLOWER
(FLOR)
ISLA DE CHOCOLATE
Recorrido 1
VALLE DEL FANTASMA
Recorrido 2
LLANURAS DEL DONUT
Recorrido 2
CASTILLO DE BOWSER
Recorrido 2
CIRCUITO DE MARIO
Recorrido 3

Características de los Recorridos



CIRCUITO MARIO: Resbaladizo 1
Es una pista asfaltada con buena tracción. ¡Cuidado con los tubos!



LLANURAS DEL DONUT: Resbaladizo 2
Es un escenario tranquilo con una laguna preciosa. Ten cuidado con las Comadrejas y los tubos.



VALLE DEL FANTASMA: Resbaladizo 1
Es una pista hecha de madera y muy antigua. No existen obstáculos especiales pero mantén los ojos abiertos por los agujeros.

Tus enemigos pueden convertir tu carrera en un infierno. Evita sus ataques lo mejor que puedas.

Cada recorrido es más o menos resbaladizo en una escala del 1 al 4. Cuanto más alto el número más resbaladizo será el recorrido.

TROFEO STAR
(ESTRELLA)
PLAYA DE KOOPA
Recorrido 1
ISLA DE CHOCOLATE
Recorrido 2
LAGO DE VAINILLA
Rcorrido 1
CASTILLO DE BOWSER
Recorrido 3
CIRCUITO MARIO
Recorrido 4

COPA ESPECIAL

La Copa Especial es una carrera de copa secreta para karts de 100cc. Sólo los conductores que hayan ganado el oro en otras tres copas o trofeos podrán competir aquí.



CASTILLO DE BOWSER: Resbaladizo 1
Es un recorrido hecho de piedras y sobre un lecho de lava. Ten cuidado o serás absorbido.



ISLA DE CHOCOLATE: Resbaladizo 3
Es una pista polvorienta en medio del desierto. Por allí pulula la infame Planta Piraña.



PLAYA DE KOOPA: Resbaladizo 3
Es una carrera en la playa alrededor de una pequeña isla. Allí vive el Flopping Cheep Cheep.

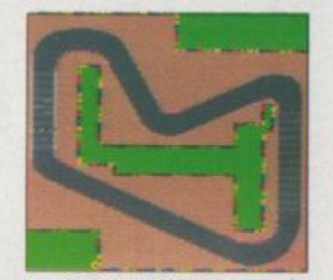


LAGO DE VAINILLA: Resbaladizo 4
Es un circuito sobre un lago helado. Debes evitar a toda costa los agujeros y los tubos sobre el hielo.

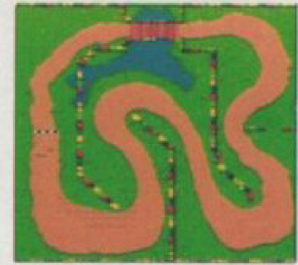


LISTA DE LOS MAPAS DE LOS CIRCUITOS

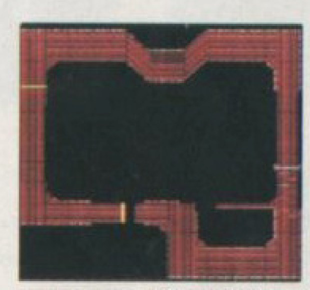
COPA DE CARRERAS MUSHROOM



CIRCUITO MARIO 1



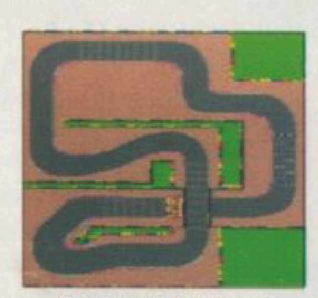
LLANURAS DEL DONUT 1



VALLE DEL FANTASMA 1



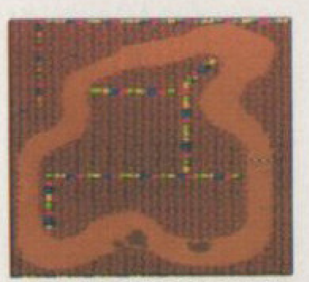
CASTILLO DE BOWSER 1



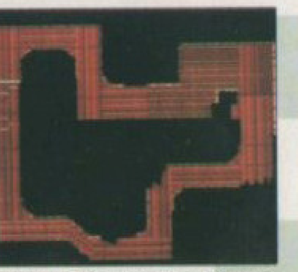
CIRCUITO MARIO 2

Si pasas sobre una mancha de aceite resbalarás. Bordéalas si puedes.

COPA DE CARRERAS FLOWER



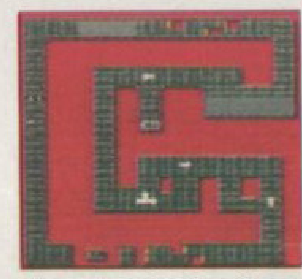
ISLA DE CHOCOLATE 1



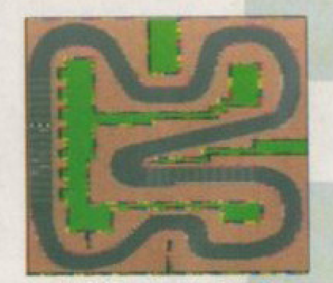
VALLE DEL FANTASMA 2



LLANURAS DEL DONUT 2



CASTILLO DE BOWSER 2



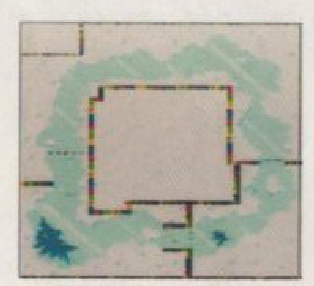
CIRCUITO MARIO 3

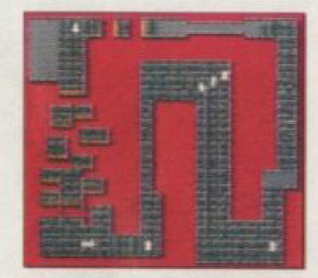
Si una comadreja te salta dentro del kart, deshazte de ella apretando repetidamente los botones L o R.

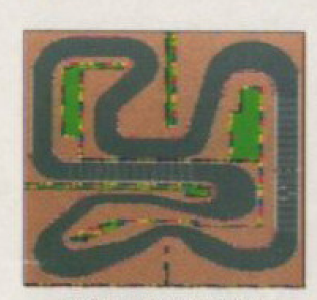
COPA DE CARRERAS STAR


PLAYA DE KOOPA 1


ISLA DE CHOCOLATE 2

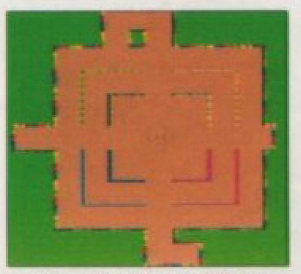

LAGO VAINILLA 1

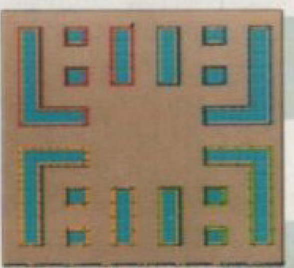

CASTILLO DE BOWSER 3

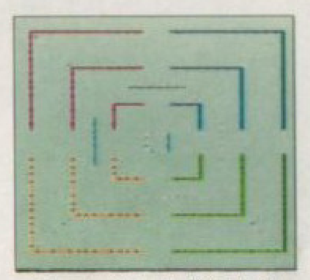

CIRCUITO MARIO 4

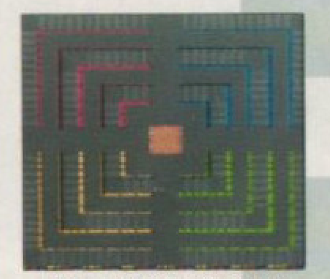
Las aguas azul oscuro alrededor de la Playa de Koopa son muy profundas. Ten cuidado.

MODO BATALLA


Recorrido de Batalla 1


Recorrido de Batalla 2


Recorrido de Batalla 3


Recorrido de Batalla 4

El Recorrido de batalla 1 es un circuito de prácticas.



PISTAS PRINCIPALES

- ☆ Si estás patinando en una curva quita el dedo del botón del acelerador para controlar el kart.
- ☆ Los karts no tienen marcha atrás. Si necesitas retroceder salta con los botones L y R.
- ☆ No podrás saltar sobre obstáculos tales como las pieles de banana. Usa la pluma para saltar sobre ellos.
- ☆ Si te caes al agua podrás moverte aunque despacio. Pero no temas, ¡ te rescataré con mi caña de pescar!. Incluso si te caes por el borde de la pista del Valle del Fantasma o en la lava del Castillo de Bowser, te sacaré.
- ☆ No podrás recoger objetos si no estás pegado al suelo.
- ☆ Si corres bien en los Time Trials elige el mismo recorrido otra vez para competir contra ti mismo.
- ☆ Si vas en la dirección equivocada saltaré a la pantalla con una bandera amarilla con una "X".
- ☆ Hay un desafío especial esperándote si eres capaz de ganar el trofeo de oro en la Copa Especial de 100cc.

